



操作指引



什麼是『三國志IX with 威力加強版』



『三國志IX with 威力加強版』是模擬三國志世界的遊戲。
玩家化身為君主之一人，以統一中國大陸為目標。



於2003年發售的系列第9作。
多達650名以上的武將登場，中國全土以單張地圖呈現。
戰略與戰鬥無縫銜接，可以發出戰略指令的時機雖然每月只有3次，但是其間戰鬥同時進行。
由於戰鬥自動進行，因此出征時「陣型」的決定非常重要。考慮攻擊對象及武將所擁有的「兵法」，決定陣型後出征。
威力加強版內追加有過關型的磨練史話，此外，還可以追加變更武將移動途徑的「中繼點」，讓迂迴或夾擊獲得實現。



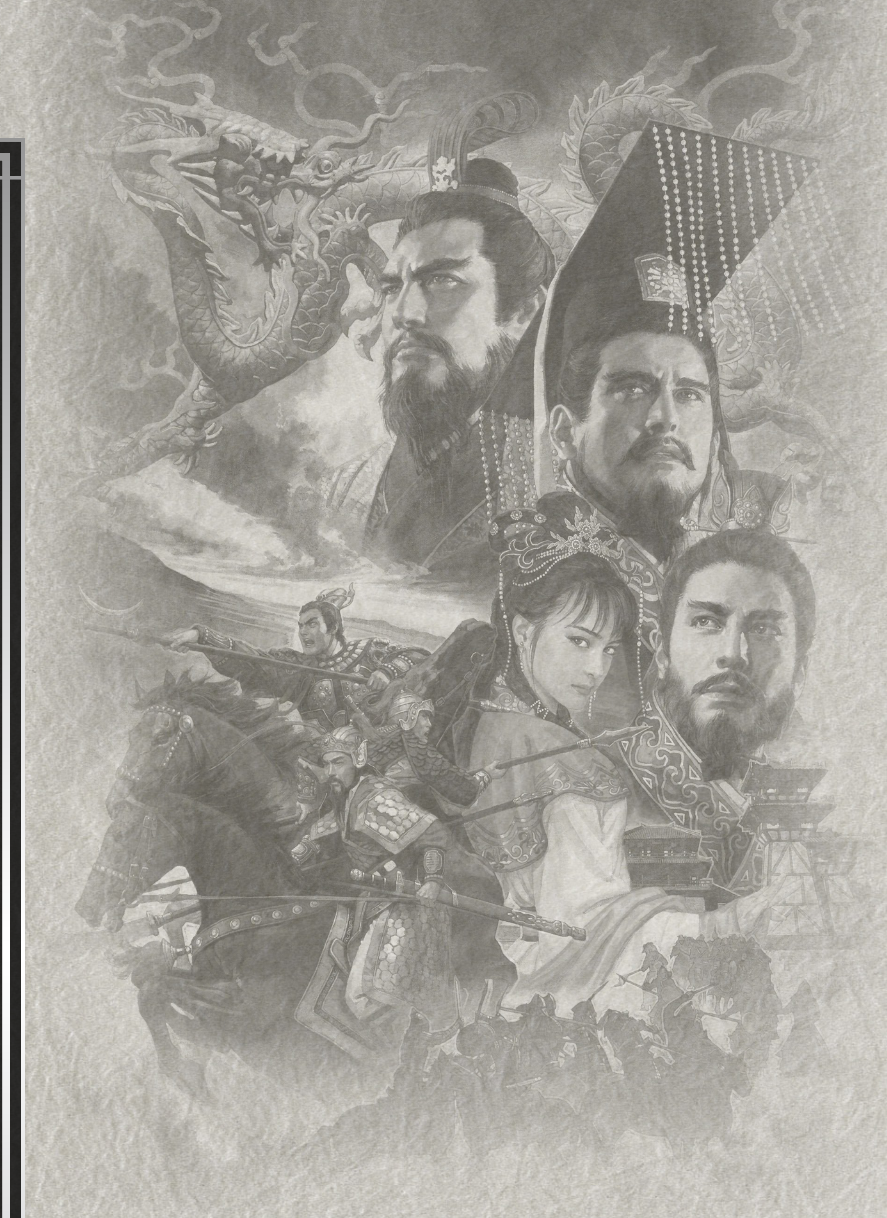
自動進行戰鬥。



藉由軍師的建議，參考探索都市吧！



遊戲前透過遊戲教學掌握操作吧！



目次

請於遊戲前一讀

開始遊戲之前

關於安裝、移除的方法，請參閱以下URL的連結。
動作不良，或是出現疑難問題時，請由啟動畫面的「前言」打開Readme，確認「疑難排解」。

Steam® 版安裝方法
http://www.gamecity.com.tw/steam/install.html

在閱讀PDF手冊之前

◆ 本PDF所刊載之說明書，為由原版說明書之內，將特別有益於遊戲進行之部分進行摘錄之內容。為此並非全頁刊載，敬請理解。

◆ 部份標示、畫面擷圖，或有可能與產品不同。

※Windows為美國Microsoft Corporation的美國及其他國家的商標或註冊商標。
※Steam為Valve Corporation 的美國及其他國家的商標或註冊商標。

客戶服務

關於本產品的疑問查詢，請參考下面本公司客戶服務部門的聯絡方法。

電話 (02)2325-0156
星期一～星期五10:00 ～ 17:00　※撥號前請再度確認所撥號碼無誤。

地址 106 台北市大安區復興南路一段323號11樓
臺灣光榮特庫摩股份有限公司
Steam® 版『三國志IX with 威力加強版 中文版』客戶服務部門收

請注意

- ●恕不答覆關於遊戲內容相關攻略的問題。
- ●本公司對於本產品的售後服務為發售日起的一年內。懇請見諒。
- ●本公司對於購買錯誤而要求更換者，一律不予受理。請見諒。
- ●本公司對於複製品、出租品或是營業使用品等一概不提供任何售後服務。

新產品介紹　http://www.gamecity.com.tw/

啟動遊戲



啟動遊戲。

可以切換BGM、音效、影片的ON/OFF。

遊戲開始方式



請注意

本遊戲為全螢幕顯示。

若欲於遊玩中切換至其他視窗時，請以「Alt」+「tab」鍵進行切換。

遊戲啟動後，顯示開場畫面。

於開場畫面結束後或中途點選的話，可以進入選單。

◎開始新的遊戲

①由初始選單中，選擇「重新開始遊戲」。



②一開始任選「一般劇本」、「if劇本」其中一項。由出現的劇本中選擇要遊玩的劇本後，即前進到下一步。



③由地圖選擇要扮演的勢力。包含新勢力在內可最多選擇8個。

※新武將已經登錄完畢的話，可以成為新勢力的君主。此外，可以做為一般武將部署於任意的國當中。



④顯示環境設定之一覽。點選想要變更的項目進行設定。選擇好了的話，點選「決定」。



⑤顯示所設定的內容。如欲以顯示內容開始遊戲的話，點選「決定」開始遊戲。

◎繼續遊戲

①由初始選單點選「載入遊戲資料」。

②由一覽點選載入資料的話，可以繼續遊戲。

※於遊戲中點選畫面右上的「功能」，或是於畫面任意處右鍵點擊後選擇「載入」以進行讀取。



登錄新武將

於初始選單選擇「登錄新武將」的話，可以讓原創武將登場於遊戲之內。

①於初始選單選擇「登錄新武將」，如欲登錄新的武將時點選「創作登錄武將」。



②設定武將的姓名、容貌CG、能力、信念、性格、生年、尊親的武將、相合的武將、已獲得的兵法、列傳。武將之「姓」、「名」不得省略。



③點選「決定」的話，即返回至武將登錄畫面。
點選「決定」返回初始選單。

遊戲結束方式

請注意



本遊戲不會自動保存。
如欲繼續遊戲，請於結束前務必進行保存。
可最多保存40處。

◎保存遊戲

①點選畫面右上的「功能」，或是於畫面任意處右鍵點擊的話，即顯示選單。





②點選〔儲存〕。

③顯示保存處所的一覽。
點選保存處所。狀況等也可以做為備註寫入。顯示「儲存資料於第X格。您確定嗎？」的訊息。
如所選為已選擇過的段落的話，會出現「把新的資料覆蓋到第X格。您確定嗎？」的訊息。

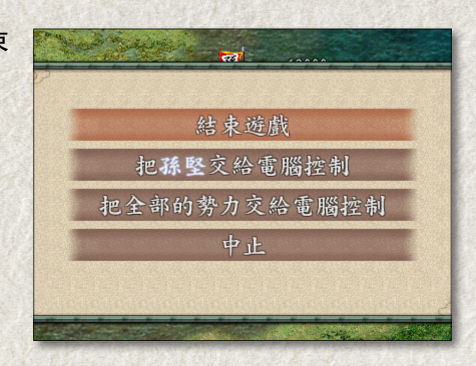


④點選「是」進行保存。保存結束後返回遊戲。

◎結束遊戲

①點選畫面右上之「功能」，點選「結束遊戲」。

②顯示結束選單。任選一項。



結束遊戲	就此結束遊戲。不會自動保存。
把〇〇交給電腦控制	多名玩家進行遊戲時，僅限選擇結束時的武將可以在之後委任遊戲。
把全部的勢力交給電腦控制	之後設為遊戲示範。
中止	返回遊戲。

結束時不會自動保存。
如欲繼續遊戲，請點選畫面右上的「功能」，或是於畫面右鍵點擊後選擇「儲存」以保存遊戲。

遊戲概要

在遊戲中，玩家扮演三國時代的君主，目標是要統一中國大陸。君主必須要徹底掌握麾下武將的性格及特長，並且有技巧地運用人材，才能取得最後的勝利。

勢力與軍團



玩家在遊戲中的身分為君主，治理屬於自己的勢力。勢力是由複數的軍團組成的。每個軍團都會統治一個以上的都市。如果只有一個軍團，則勢力即等於軍團。玩家的目標則是向自勢力的所有武將下達命令，攻略其他的都市，擴張自己的勢力。勢力若是變大了，則可編成複數的軍團，將都市交給軍團統治。

國之安危在兵，焉可不察？！

為使中國大陸能夠統一，最重要的關鍵莫過於戰爭了。為了能夠在戰爭中取得勝利，戰爭前的準備及預測也是不容忽視的。

戰爭的重點

陣行 武將的佈陣	每個陣形（P.56），部隊的攻擊力、守備力、機動力等都會有差異。此外，不同的布陣（P.43），有些會比較容易發動單挑對戰，有些則會影響兵法的發動率。
兵法	兵法（P.58）就像是武將的專長。兵法有許多不同的種類，在戰爭或事件中，有時可以有機會學到新的兵法。
大將的性格	依大將的性格（P.17）的不同，部隊的行動也會隨之變化。若是性格冷靜的武將擔任大將，即使戰爭中吃了敗仗，也可以讓損害減少到最小。而若是讓莽撞的武將擔任大將的話，雖然有可能會違反命令，不過也有可能趁勢替我方攻下其他的都市也不一定。
敵軍的動向	敵軍的下一個目標在哪裡？敵軍都市的兵力有多少？請一定要留意瞬息萬變的敵情並且謹慎地應對。

勝利條件

將自勢力以外的勢力，以戰爭或勸降（P.53）的方式征服，待自勢力征服整個中國大陸後，就可以得到最後的勝利。另外，空白的都市或是異民族是不需要去佔領的。









何謂信望？

所謂信望，就是表示君主被人民以及其他君主所信賴的程度。若想要支配中國大陸，則信望是一個很重要的要素。可利用〔巡察〕（P.39）提高都市的民心，此外，一些事件或人口的增加也會造成信望的上昇。

當加盟（P.53）聯盟時，若是對同一聯盟內的勢力加以攻擊或是無視於對方的〔請求〕（P.52）、攻擊友好度為「好意」以上的勢力，則會造成信望的下降。此外，大量的〔徵兵〕（P.40）也會造成下降的結果。

信望上昇！

- 會使對他勢力執行的〔勸告〕（P.53）容易成功。
- 武將的〔登庸〕（P.47）容易成功。
- 容易獲封官爵。

遊戲結束

以下任一情形，都會造成遊戲結束。

GAME OVER ▶▶▶▶▶

- ●當時間到了西元350年
- ●當所支配的都市減少到0個
- ●當自勢力的在任武將人數減少到0人

武將的種類

在任武將	屬於自勢力之俘虜以外的武將（包括君主）。
俘虜武將	因部隊潰敗、設施被攻陷或是因單挑對戰中吃了敗仗而變成俘虜的武將。
在野武將	不屬於任何勢力的武將。 可用〔登庸〕（P.47）使其投效自勢力。

遊戲流程

本遊戲由「戰略面」及「進行面」而組成。在「戰略面」中可以實施命令，而在「進行面」中，則可以看到施行過的戰略的結果。

戰略面



是處理內政、外交、軍事等各項國事的操作面。當在戰略面時，遊戲中的時間將會暫停流動，可以執行各種命令。用滑鼠點選自勢力的設施（都市或港口等等）或部隊，命令的選單便會顯示。下命令時，請考慮戰力的差異、地形狀況等因素後再審慎地下達。點選〔進行〕，便會移至進行面。

進行面

遊戲中的時間將會開始進行。依照在戰略面時所下達的命令，部隊和武將將會開始行動。同時，其他勢力的部隊和武將也會進行動作。必須按照回報的消息，來謹慎判斷下一個戰略面所應下達的命令。

進行面中的時間流動

一次的進行面中，會進行「1旬」（10日）的時間。每個月都是由上旬、中旬、下旬的「3旬」所構成，而每12個月（36次的進行面）為一年。

春1～3月	1月	人口變動、資金收入、已成人的武將登場	秋7～9月	7月	人口變動、資金・兵糧收入
夏4～6月	4月	人口變動、資金收入	冬10～12月	10月	人口變動、資金收入

※兵糧為每日消耗，而資金則為每旬消耗（支付俸祿）。商人為每旬移動。

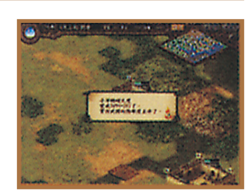


命令

命令分為〔設施〕、〔軍事〕、〔人材〕、〔計略〕、〔外交〕、〔任免〕共六項。必須因應不同的狀況，施行各項命令，朝統一中國大陸的目標邁進。
命令有分「可立即見效的」與「須稍後才能見效的」兩種。

可立即見效的命令

下達命令後點選〔執行〕，即可立刻見到效果的命令。



設施	巡察、商業、開墾、修築、徵兵、訓練、買進、賣出、撤除
任免	委任、軍師、爵位、褒獎、授與、沒收、處斬、流放

須稍後才能見效的命令

下達命令後，在進行面中武將和部隊將開始行動。根據目標地點的距離，執行完成的時間也會不同。



軍事	出征、建設、輸送
人材	召來、移動、探索、登庸
計略	離間、燒夷、奪取、流言、偽報、擾亂、激勵、救援
外交	贈與、請求、交還、勸降

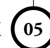
到達預定
可以當作效果出現為止的時間之參考

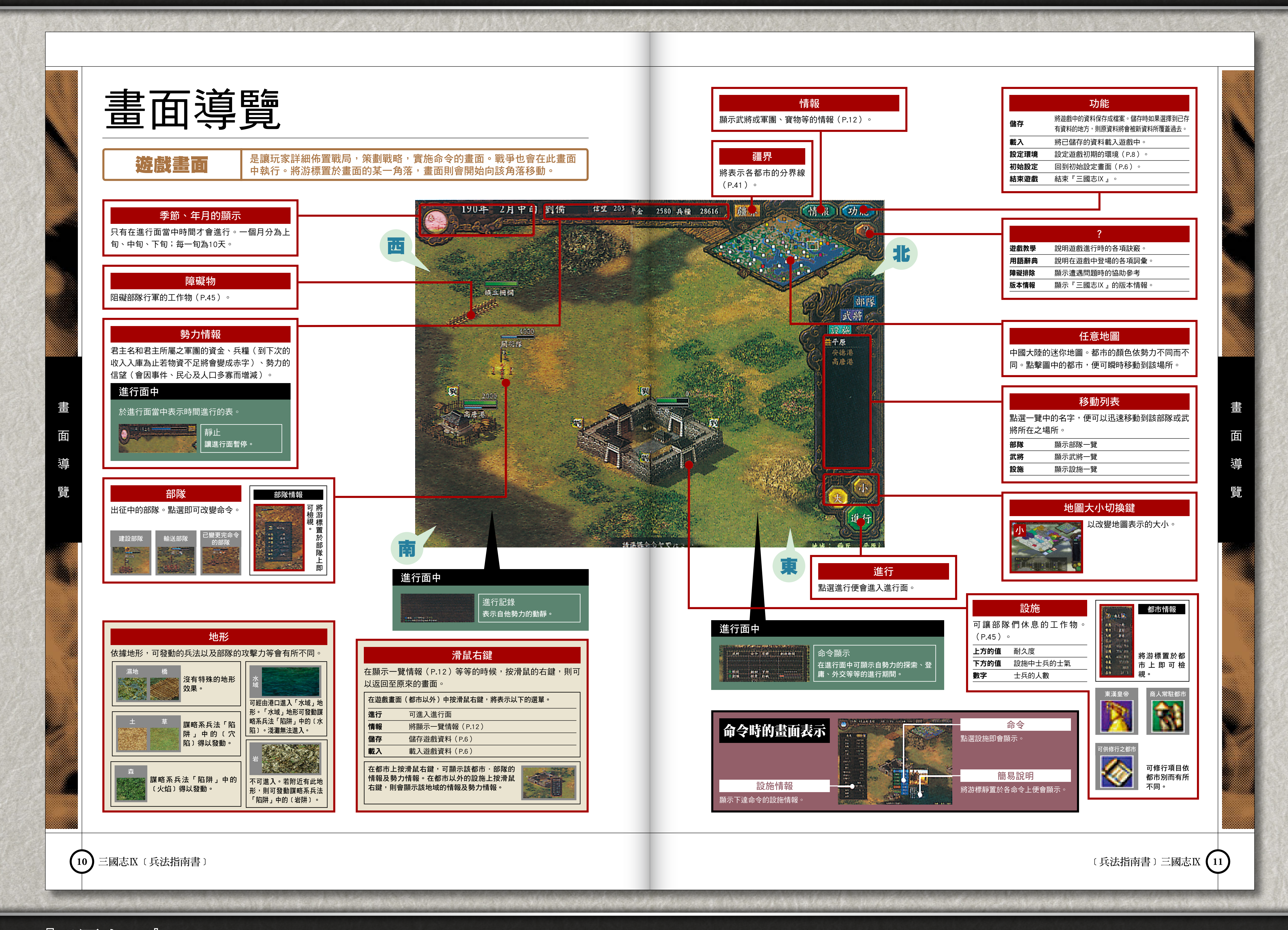


教戰守則

亂世開國治國之首要（小國篇）

我，劉備，關於如何在這個動盪的時局裡生存，可是有我一套獨到的方法的喔。首先，發現了沒有人支配的土地，可得搶先攻佔下來。在遊戲一開始，就給他先組織個兩千左右的大軍。此戰術又稱，「先到先贏法」。另外一個秘訣，就是要攻敵之不備。等待敵軍出征的時機，待敵出征後立刻出兵。這樣就能不費吹灰之力打下敵軍的都市了。這就叫做「闖空門法」。若是有大軍來犯，盡量避開野戰，守在城裡防備。若有餘力，則在敵軍攻來之前另組一支軍隊，去攻擊敵方已經無人守備的都市。這就叫做「攻其不備法」。如何？我劉備可不只會逃跑而已！還有兩下子吧！





畫面導覽

遊戲畫面

是讓玩家詳細佈置戰局，策劃戰略，實施命令的畫面。戰爭也會在此畫面中執行。將游標置於畫面的某一角落，畫面則會開始向該角落移動。

季節、年月的顯示

只有在進行面當中時間才會進行。一個月分為上旬、中旬、下旬；每一旬為10天。

障礙物

阻礙部隊行軍的工作物（P.45）。

勢力情報

君主名和君主所屬之軍團的資金、兵糧（到下次的收入入庫為止若物資不足將會變成赤字）、勢力的信望（會因事件、民心及人口多寡而增減）。

進行面中

於進行面當中表示時間進行的表。

靜止
讓進行面暫停。

部隊

出征中的部隊。點選即可改變命令。

建設部隊　輸送部隊　已變更完命令的部隊

部隊情報
將游標置於部隊上即可檢視。

進行面中

進行記錄
表示自他勢力的動靜。

地形

依據地形，可發動的兵法以及部隊的攻擊力等會有所不同。

濕地　橋
沒有特殊的地形效果。

土　草
謀略系兵法「陷阱」中的〔穴陷〕得以發動。

森
謀略系兵法「陷阱」中的〔火焰〕得以發動。

水域
可經由港口進入「水域」地形。「水域」地形可發動謀略系兵法「陷阱」中的〔水陷〕。淺灘無法進入。

岩
不可進入。若附近有此地形，則可發動謀略系兵法「陷阱」中的〔岩阱〕。

滑鼠右鍵

在顯示一覽情報（P.12）等等的時候，按滑鼠的右鍵，則可以返回至原來的畫面。

在遊戲畫面（都市以外）中按滑鼠右鍵，將表示以下的選單。

進行	可進入進行面
情報	將顯示一覽情報（P.12）
儲存	儲存遊戲資料（P.6）
載入	載入遊戲資料（P.6）

在都市上按滑鼠右鍵，可顯示該都市・部隊的情報及勢力情報。在都市以外的設施上按滑鼠右鍵，則會顯示該地域的情報及勢力情報。

情報

顯示武將或軍團、寶物等的情報（P.12）。

疆界

將表示各都市的分界線（P.41）。

功能

儲存	將遊戲中的資料保存成檔案。儲存時如果選擇到已存有資料的地方，則原資料將會被新資料所覆蓋過去。
載入	將已儲存的資料載入遊戲中。
設定環境	設定遊戲初期的環境（P.8）。
初始設定	回到初始設定畫面（P.6）。
結束遊戲	結束『三國志IX』。

?

遊戲教學	說明遊戲進行時的各項訣竅。
用語辭典	說明在遊戲中登場的各項詞彙。
障礙排除	顯示遭遇問題時的協助參考
版本情報	顯示『三國志IX』的版本情報。

任意地圖

中國大陸的迷你地圖。都市的顏色依勢力不同而不同。點擊圖中的都市，便可瞬時移動到該場所。

移動列表

點選一覽中的名字，便可以迅速移動到該部隊或武將所在之場所。

部隊	顯示部隊一覽
武將	顯示武將一覽
設施	顯示設施一覽

地圖大小切換鍵

小
以改變地圖表示的大小。

進行

點選進行便會進入進行面。

進行面中

命令顯示
在進行面中可顯示自勢力的探索、登庸、外交等等的進行期間。

設施

可讓部隊們休息的工作物。（P.45）。

上方的值	耐久度
下方的值	設施中士兵的士氣
數字	士兵的人數

都市情報
將游標置於都市上即可檢視。

東漢皇帝　商人常駐都市　可供修行之都市
可修行項目依都市別而有所不同。

命令時的畫面表示

命令
點選設施即會顯示。

簡易說明
將游標靜置於各命令上便會顯示。

設施情報
顯示下達命令的設施情報。

畫面導覽

一覽情報

在遊戲畫面中點選〔情報〕，便會顯示出各項一覽情報的選單。

在一覽情報中點選名字時，便會顯示詳細的情報。點選一覽的項目按鈕，則會顯示各項目的情報內容。按滑鼠右鍵，則會返回前一畫面。點選右下的〔關閉〕，即會回到遊戲畫面。



點選一覽項目中的各標題，即可變動列表的順序。



全官爵

顯示在本遊戲中登場的官爵。

就任	官爵名、君主能夠指揮的士兵數、就任官爵所必需的信望度、官爵的說明、就任官爵的君主名等等。



全勢力

顯示在本遊戲中登場的所有勢力（包括異民族勢力）。點選地圖下方的〔一覽〕，即可從一覽中選擇勢力。

狀態	勢力的君主名、國號、君主的官爵、信望、軍師、軍團數、都市數、在任武將數。
戰力	勢力的總人口、總兵役人口、士兵數、傷兵數、勢力能使用的兵法。
資金	資金狀態。預測（現有資金＋下次收入－支出）、充裕狀態（若支出超過現有資金則「╳」）。
兵糧	兵糧狀態。預測（現有兵糧＋下次收入－支出）、充裕狀態（若支出超過現有兵糧則「╳」）。
外交	與自勢力間的友好關係（險惡／不和／中立／好意／信賴）、 聯盟（盟主◎、加盟君主○、公敵君主╳）、聯盟的有效期限、 外交〔請求〕的內容（援軍的請求者、目標、期間）（P.52）。



全軍團

顯示在本遊戲中登場的所有軍團（包括異民族軍團）。

狀態	在任免〔委任〕（P.54）中所設定的委任內容。軍團之所屬都市及在任武將數等。
戰力	軍團的人口、兵役人口、士兵數、傷兵數。
資金	資金狀態。預測（現有資金＋下次收入－支出）、充裕狀態（支出若超過收入則「╳」）。
兵糧	兵糧狀態。預測（現有兵糧＋下次收入－支出）、充裕狀態（支出若超過收入則「╳」）。





全都市

顯示在本遊戲中登場的所有都市（包括異民族都市）。點選一覽下方的〔地圖〕，則可以由地圖選擇都市。

所屬	都市的名稱、所屬的州、統治都市的勢力、軍團、都市的大將、都市中的在任武將數、俘虜武將數、在野武將數、可修行（P.59）的都市與可學得的兵法系統、是否有擁立東漢皇帝（以「○」表示）。
戰力	人口、兵役人口數、士兵數（MAX500000）、傷兵數（MAX500000）、士氣（MAX100）、都市的狀態、耐久度、最大耐久度、特性（P.61）。

所謂設施的狀態是指？

一般		既非交戰也非混亂的普通狀態。
交戰		被敵軍攻擊中的狀態。有部分命令將無法執行。
混亂		受到計略等的影響而產生混亂的狀態。除了一部份的命令無法執行以外，也將無法實施攻擊。

內政	指都市的內政狀態。民心、增加兵役、收益、最大收益、資金收入（3個月份）、收穫、最大收穫、兵糧收入（1年份）。有商人在的都市將表示「駐在」。隨時都有商人在的都市，則將表示「常駐」。

民心	人民對勢力的親密度。此數值越高，人口將越容易增加。
增加兵役	在每年1、4、7、10月中增加的兵役人數。
收益	資金的收益率。此數值越高，則金錢的收入就會越多。資金會在每年1、4、7、10月中得到收入。亦可用設施〔商業〕（P.39）來增加。
最大收益	用〔商業〕來提高收益的上限。
收穫	兵糧的收穫率。此數值越高，則兵糧的收入也就越多。兵糧會在每年的7月中得到收入。也可用設施〔開墾〕（P.39）來提高。
最大攻穫	用〔開墾〕所能提高的收穫上限。

鄰接	是否有和他勢力鄰接（以「○」表示）、鄰接的都市名（包括自勢力的都市）。
地域	該都市圈（P.41）內的所有地域名。



全地域

顯示在本遊戲登場的中國大陸所有地域。

所屬	地域名、地域所屬的州、所屬的都市名、統治地域的勢力、軍團、地域（設施）的大將、地域中的在任武將數、俘虜武將數、在野武將數。
戰力	地域的士兵數、傷兵數、士氣、狀態、工作物的種類（P.45）、耐久度（數值越高越不易損壞）、最大耐久度、傷兵的恢復狀況（P.45）、某地域的設施能使用的兵法、特性（P.61）。
鄰接	是否有和他勢力鄰接（以「○」表示）、鄰接的都市名（包括自勢力的都市）。





全部隊

顯示出征中的所有部隊。



所屬	部隊所屬的勢力、軍團、所屬設施、在任武將數、俘虜武將數。
戰力	部隊的士兵數、傷兵數、士氣、部隊狀態、陣形、船。

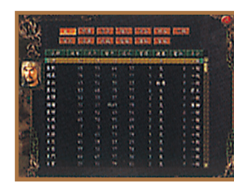
部隊的狀態

一般	在一般行軍中或是待命中的狀態。
混亂	受到敵方計略等而陷入混亂的狀態。此時將無法攻擊。
交戰	交戰中的狀態。
潰敗	部隊即將潰敗，士兵紛紛脫逃的狀態。
偽報	中了敵方計略〔偽報〕而撤退的狀態。
高昂	士氣高昂的狀態。此時將較易發動兵法。當高昂狀態消失後，士氣將驟減。
無陣	沒有擺出任何陣形的狀態。攻擊力、守備力皆大幅下降，兵法也無法發動。

※偽報、無陣、混亂、潰敗可用計略「激勵」來復原。

陸戰		於陸地上的部隊對部隊的攻擊力、對守兵的攻擊力，對城壁的攻擊力、守備力、機動力。
	攻擊力 守備力	當部隊大將的統率力，或是士兵的士氣高，士兵的人數多，便會上昇。
	對城壁	破壞工作物的力量。使用攻城用陣形「衝車」、「發石」、「象兵」（P.57）等，就會大幅上昇。
水戰		於水域中的部隊對部隊的攻擊力、對守兵的攻擊力、對城壁的攻擊力、守備力、機動力。
命令		命令、目標、部隊的方針。是否已變更命令（一變更命令便會以「完」表示）。

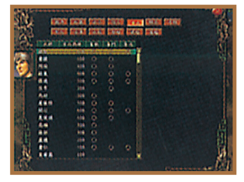
※對守兵攻擊力……對駐守設施士兵的攻擊力。



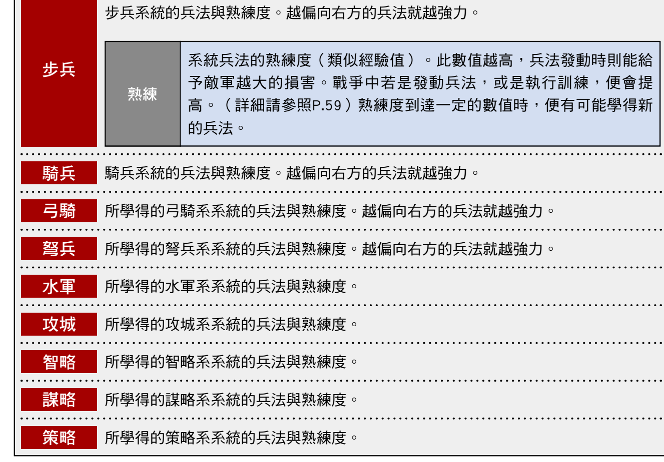
全武將

顯示於遊戲中登場的所有武將（包括在野武將）。

能力	統率／武力／智力／政治力的各數值、學得的兵法數、健康狀態、擁有寶物數、身分。
所屬	武將所屬的勢力與軍團名、所屬設施（敵方勢力的武將若是執行計略、探索等時以「＊」表示）、身分、大將（設施大將以「〇」表示）、對於投效勢力的忠誠度。
命令	現在進行中的命令或目標。若是出征中，則為布陣的位置與所選擇的兵法。敵方勢力則不會顯示。
個人	爵位、可帶領的士兵數、俸祿（1旬）、仕官（年數）、武將的性格、父母、年齡、性別。



可在武將一覽中檢視熟練度。



步兵		步兵系統的兵法與熟練度。越偏向右方的兵法就越強力。
	熟練	系統兵法的熟練度（類似經驗值）。此數值越高，兵法發動時則能給予敵軍越大的損害。戰爭中若是發動兵法，或是執行訓練，便會提高。（詳細請參照P.59）熟練度到達一定的數值時，便有可能學得新的兵法。
騎兵		騎兵系統的兵法與熟練度。越偏向右方的兵法就越強力。
弓騎		所學得的弓騎系系統的兵法與熟練度。越偏向右方的兵法就越強力。
弩兵		所學得的弩兵系系統的兵法與熟練度。越偏向右方的兵法就越強力。
水軍		所學得的水軍系系統的兵法與熟練度。
攻城		所學得的攻城系系統的兵法與熟練度。
智略		所學得的智略系系統的兵法與熟練度。
謀略		所學得的謀略系系統的兵法與熟練度。
策略		所學得的策略系系統的兵法與熟練度。

※已學得的兵法以「〇」。若以寶物或及受勢力影響而能使用的兵法以「△」。



全寶物

顯示在中國大陸上已發現的所有寶物。



特徵	寶物的種類、上昇能力的上昇值、擁有時可使用之兵法、效果、寶物的所有者。

寶物的種類與效果

將寶物授與麾下的武將，則武將的忠誠度會上昇。另外，也可透過外交〔贈與〕（P.52）送給他勢力、在外交〔請求〕〔交還〕中代替金錢來使用。也有可使武將能用某種兵法，或是增加能力的寶物。
寶物可利用人材〔探索〕（P.46）來發現。

名馬	不會被敵人俘虜，可以全身而退。←赤兔馬
史書	可使政治力上昇。也有在擁有時可使用某種兵法的史書。←史記
武器	可使武力上昇。也有在擁有時可使用某種兵法的武器。←大斧
寶物	昂貴的寶物。也有在擁有時可使用某種兵法的寶物。←玉璽
兵書	可使統率力上昇。也有在擁有時可使用某種兵法的兵書。←孫子兵法

※除上述之外，還有許多其他的寶物存在。



進行記錄

顯示進行記錄中的訊息履歷。進入新的進行面後，履歷將會被清除。

即使將〔進行記錄〕設定為OFF，仍然會被記錄。



武將的能力

由全武將的一覽情報中選擇欲查閱之武將，即可顯示出該武將的情報。

武將的能力

當授與武將寶物或爵位（P.54、62）等時，各項能力便會上昇（以+表示）。

統率力

此數值越高，戰爭時就越有利。特別是當武將為部隊的大將時，更會影響部隊的攻擊力及守備力。

此值高時效果↑	設施〔修築〕「徵兵」（P.40）軍事建設（P.44）
此值高時成功率↑	計略〔救援〕（P.51）
如何提高？	編入部隊執行〔建設〕。成功執行計略〔救援〕（P.51）。殲滅敵方部隊、攻陷設施。

武力

此數值越高，兵法（P.58）的攻擊力就會越高。特別是在單挑對戰（P.49）的時候，會相當有利。單挑對戰，是由身處部隊前鋒的武將來挑起的。

此值高時效果↑	設施〔訓練〕（P.40）
此值高時成功率↑	計略〔燒夷〕、〔奪取〕（P.48）
如何提高？	成功執行計略〔燒夷〕、〔奪取〕。發動步兵系，騎兵系、弓騎系、弩兵系兵法（P.60）。發動單挑對戰戰勝比自己武力高的武將。

智力

此數值越高，計略也就越容易成功。敵方的策略、謀略系的兵法的成功率同時也會下降。

此值高時效果↑	設施〔巡察〕（P.39）
此值高時成功率↑	計略〔偽報〕、〔擾亂〕（P.50）、〔激勵〕（P.51）、〔離間〕（P.48）、〔流言〕（P.49）
如何提高？	成功執行計略〔偽報〕、〔擾亂〕、〔激勵〕、〔離間〕、〔流言〕。發動謀略系、策略性兵法（P.61）。

政治

此數值越高，內政的效果也會越高。會使得外交容易成功。

此值高時效果↑	設施〔商業〕、〔開墾〕（P.39）、〔買進〕、〔賣出〕（P.41）
此值高時成功率↑	人材〔探索〕（P.46）、〔登庸〕（P.47）、外交〔贈與〕、〔請求〕（P.52）、〔交還〕、〔勸降〕（P.53）
如何提高？	成功執行人材〔登庸〕、外交〔贈與〕、〔要求〕、〔交還〕、〔勸降〕。利用人材命令中的〔探索〕來發現新的武將。

所屬情報

所投效的勢力、軍團、所屬、所在地（有時會是移動中或在部隊中）、仕官年數（君主為一）、身分。

武將情報　諸葛亮〈孔明〉

統率	92+ 6
武力	33+ 1
智力	100+ 2
政治	98+ 2

勢力	劉備	爵位	太樂令	性別	男	命令	
軍團	劉備	指揮	10000	性格	冷靜	對象	-----
所屬	永安	俸祿	8	父母		目標	------
所在	永安	忠誠	100	年齡	31	到達預定	--
仕官				健康	良	布陣	--
身分	軍師					兵法	--

實績情報

爵位、能夠指揮的士兵數、俸祿、對於投效勢力之忠誠度。

忠誠度（最高100）

此數值越高，武將越不容易背叛，也不容易被他勢力開出的條件所吸引。利用〔授與〕（P.55）將寶物賜給武將，將使武將的忠誠度大大提高。

※相性……武將天生具有的性質，會影響到登庸的成效。以〔史實〕模式（P.8）進行本遊戲時，武將的相性基本上將與「三國演義」中所描寫的相符（例：三國演義中的魏勢力中的武將中→與曹操相性好的武將多）。在遊戲中無法確認。

狀態

現在執行中的命令、對象地域、目標、到達目的地所要花費的天數、若是出陣時則是布陣及兵法。

兵法

在部隊中所使用的兵法。出征前可以變更（P.43）。

個人情報

性別、性格、父母武將的姓名、年齡、健康狀態。

性格

每個武將都有自己的性格。部隊行動會受到擔任大將的武將其性格的影響。

莽撞	勇猛果敢的性格。有擅自行動的傾向。
剛膽	勇猛冷靜的性格。基本上會遵守命令，但有時也會出現攻擊性的行動。
冷靜	冷靜沉著的性格。會避免有危險性的行動。
慎重	消極的性格。會努力將被害減少到最小，有時也會無視命令而擅自撤退。

健康

在單挑對戰（P.49）中失敗，或是中了敵方計略時，有時可能會受傷。受到敵方的狙擊（P.61）也可能會受傷。受傷後一時之間能力會下降。

教戰守則

亂世開國治國之首要（大國篇）

我，就是亂世的奸雄，曹操是也。呵呵。一開始就要統治一個大國……那可實在是不太簡單啊。第一，可千萬別忘了把兵送到前線的都市。還有，千萬不可四面樹敵。國土越大，與他國鄰接的都市也就越多……。從四面八方受到敵人的計略跟攻擊，可絕對不是上策。要好好地利用外交手段，先多增加一些友邦吧。特別是擁有強大兵力的異民族，最好早一點與其交好才成。一開始要做好外交，資金可能會有點不足，這時候就得賣賣兵糧什麼的去籌措一些銀兩囉。不過，有像我這樣的三寸不爛之舌，管他是野蠻的異民族，還是那個賣草席的皇帝、江南的少爺，都可操之在我股掌之中的……。

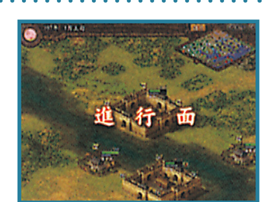
畫面導覽

命令解說

點選自勢力的設施或部隊，便可下達命令。請詳細檢視大陸的情勢及戰況後，下達正確的命令。

命令執行

在戰略面中實施〔設施〕、〔軍事〕、〔人材〕、〔計略〕、〔外交〕、〔任免〕。〔設施〕、〔任免〕是立刻可以見到效果的。〔軍事〕、〔人材〕、〔計略〕、〔外交〕則需要經過一段時間才能看到成效。點選畫面右下的〔進行〕，讓時間也向前進吧。當執行命令時「到達預定」會顯示出來。當到達預定過了之後，命令則會開始執行。



1旬（一次的進行面）大約是10日間。

命令執行的重點

●當都市遭攻擊時

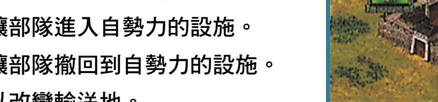
當都市處於〔交戰〕狀態時，除了〔軍事〕〔任免〕、〔人材〕的〔召來〕以外的命令都將會不能執行。要經常注意敵軍部隊的動向，先做好〔徵兵〕等重要的命令。當都市陷入〔混亂〕時，〔軍事〕也將無法執行。


無法執行的命令以灰色表示。

●如何對部隊下達命令

在戰略面中，點選部隊，便可以對部隊發出命令。在每一次的戰略面中，只可以下達一次命令。

出征中的部隊選擇〔攻擊〕，可以改變攻擊目標（也可改變部隊方針）。選擇〔進軍〕，則可以讓部隊進入自勢力的設施。



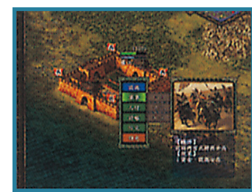
建設部隊……選擇〔進軍〕，可讓部隊撤回到自勢力的設施。

輸送部隊……選擇〔輸送〕，可以改變輸送地。


點擊部隊吧。

●命令只有未行動的武將才可執行

各武將在每一次的戰略面中，只可以執行一項命令。（〔任免〕除外）。比方說，已執行了〔巡察〕的武將，在同一個戰略面中便不能夠再命令他〔出征〕了。如果不小心對預定要出征的武將下達了內政的命令，該武將便不能夠出征了。這一點是需要注意的。


請有計畫地下達命令。



設施



巡察

視察都市，提高民心。當民心上昇後，都市的人口與勢力的信望也會跟著上昇。都市的人口一旦增加，則兵役人口（P.22）與資金、兵糧的收入也會增加。

條件	A 該都市不處於「交戰」「混亂」的狀態 B 1回合只能執行1次（各都市） C 需要資金（50×人數分）
執行武將	最多5人
效果	↑民心
關聯能力	智力越高則效果越好

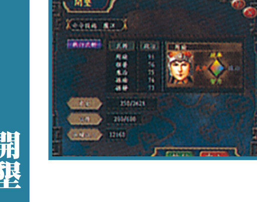
商業



提高都市的收益。收益一旦上昇，金錢的收入也會跟著上昇。資金會在每年的1、4、7、10月中有收入；每一旬都要將資金支付給部下作為俸祿。爵位（P.54、62）越高者，所需支付的俸祿也越多。若付不出俸祿的話，武將的忠誠便會下降。

條件	A 該都市不處於「交戰」「混亂」的狀態 B 1回合只能執行1次（各都市） C 需要資金（50×人數分）
執行武將	最多5人
效果	↑收益
關聯能力	政治力越高則效果越好

開墾



提高都市的收穫。收穫越多，兵糧的收入也會跟著增多。兵糧會在每年的7月中有收入。兵糧會隨士兵數的多少，每天都被消耗。

條件	A 該都市不處於「交戰」「混亂」的狀態 B 1回合只能執行1次（各都市） C 需要資金（50×人數分）
執行武將	最多5人
效果	↑收穫
關聯能力	政治力越高則效果越好





修築

提高設施的耐久度。耐久度若是上昇，則設施會變的堅固，不容易被敵人攻陷。設施的守兵的守備力也會上昇。

條件	**A** 該都市不處於「交戰」「混亂」的狀態
	B 1回合只能執行1次（各都市）
	C 需要資金（50×人數分）
執行武將	最多5人
效果	↑耐久、↑執行武將的熟練度（工程、智略系兵法）
關聯能力	統率力越高則效果越好

徵兵

增加士兵。若是士兵增加了，那麼兵役人口就會相對地減少。

條件	**A** 該都市不處於「交戰」「混亂」的狀態
	B 1回合只能執行1次（各都市）
	C 需要資金
	D 該都市的兵役人口為1以上
執行武將	最多5人
效果	↑士兵數、↓兵役人口、↓信望（視與人口的均衡而定）
關聯能力	統率力越高則一次可徵到的兵就越多

訓練

提高士兵的士氣。士氣一旦上昇，則士兵的戰力也會跟著變強，戰爭時也會比較有利。

條件	**A** 該都市不處於「交戰」「混亂」的狀態
	B 1回合只能執行1次（各都市）
執行武將	最多5人
效果	↑士氣、↑執行武將的熟練度（步兵、騎兵、弓騎、弩兵系兵法）
關聯能力	武力越高則效果越好

買進

向商人買進兵糧。

條件	**A** 該都市不處於「交戰」「混亂」的狀態
	B 1回合只能執行1次（各都市）
	C 需要資金
	D 該都市中有商人（點選都市便可確認）
執行武將	最多5人
效果	↑兵糧、↓資金
關聯能力	政治越高則可交易量也就越多

賣出

將兵糧賣給商人。

條件	**A** 該都市不處於「交戰」「混亂」的狀態
	B 1回合只能執行1次（各都市）
	C 需要資金
	D 該都市中有商人（點選都市便可確認）
執行武將	最多5人
效果	↑資金、↓兵糧
關聯能力	政治越高則可交易量也就越多

撤除

拆掉自勢力所建的設施。

條件	該設施不處於「交戰」「混亂」的狀態
效果	該設施將消失。 士兵（包括傷兵）將變成該設施所屬之都市圈（P.50）的兵役人口。

關於疆界線



軍事

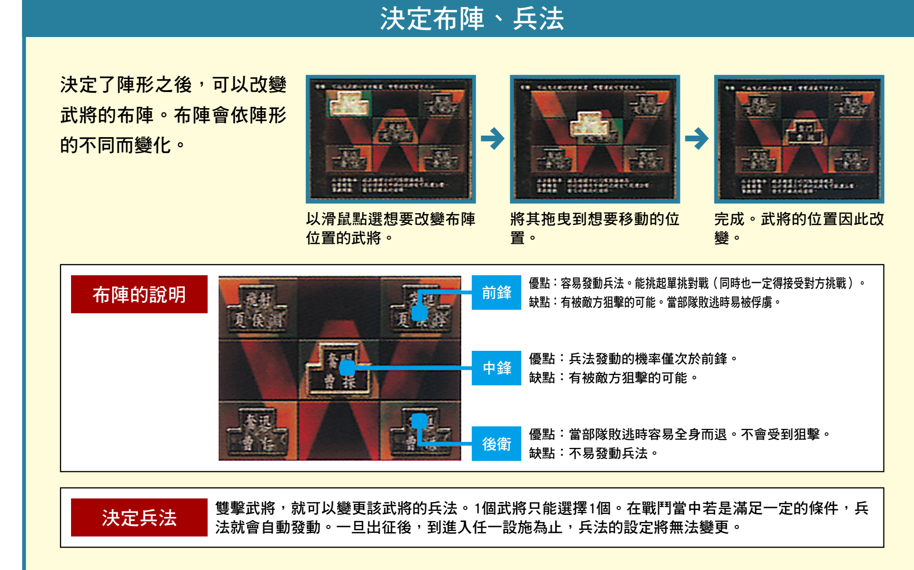


出征

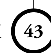
派部隊出動。己經出征的部隊，如果想要改變其攻擊目標時，就要在戰略面中點選該部隊，下達命令（P.38）。

條件	A 該設施不處於「混亂」的狀態 B 需要士兵 C 有些陣形要使用時需要花費資金
執行武將	1部隊最多5人，武官系爵位（亦包括特殊爵位）最高者會自動被選為大將。部隊中沒有封有爵位的武將時，則會由統率力最高者擔任。
效果	部隊將出動
關聯能力	統率力、武力、智力越高則越有利









建設

派遣建設部隊，建設工作物。
在戰略面中點選建設部隊，也可以使其撤退（P.38）。部隊中若有學得「營造」的武將，則將可節省費用。

條件	A 該設施不處於「混亂」的狀態
	B 範圍內有尚未建設任何工作物的地域（彊界線內什麼都沒有的地區）
	C 需要資金（依工作物的種類而不同）
	D 需要士兵
執行武將	最多5人
效果	工作物將被建造完成 ↑部隊所屬武將的統率力 也有可能學得「營造」「石兵」
關聯能力	統率力越高則效率越好

建設畫面

執行武將
可由該設施的全武將中自由選擇。

士兵
能夠帶頓的士兵／設施的士兵。大將的「爵位」（P.54、62）越高，則能夠帶領的士兵也就越多。

工作物
選擇欲建設的工作物（P.45）。
因東西與南北障礙物的配置方向而異。

東西	為右下及左上方向。
南北	為左下及右上方向。

決定目標、方針

①點選〔執行〕後，地圖上可建設工作物的地區就會以亮色表示。已經建有都市或港或陣等工作物的地域，或是正在建設工作物的地域，就不能夠再建。
②點選欲建設的地點，便會顯示移動的路徑。
③確認路徑之後再次點擊欲建設的地點，便會進入決定方針的畫面。

建設的地區

決定方針 對大將下達指示。①決定方針後，點選〔執行〕，②再點選〔進行〕後，部隊便會開始行動。

自主撤退
指示可否依大將的意思決定撤退與否。
許可……允許自主撤退。
不許可…若無撤退的命令，則繼續執行建設的任務。

注意！ 依大將的性格，不見得每個大將都會遵守方針行事。



工作物一覽

可建設的設施 可收容部隊，讓傷兵回復。

陣	資金300。最大耐久200。回復5。
砦	資金1200。最大耐久500。回復10。可發動兵法「齊射」。
箭樓	資金1000。最大耐久350。回復7。其特性「射台」（P.61）會使守兵的弓箭的射程加長。也可發動兵法「連射」。
城塞	資金2000。最大耐久700。回復12。其特性「落石」（P.61）會使來犯的敵軍受到損害。也可發動兵法「齊射」。

可建設的障礙物 擋住敵軍的腳步。

柵欄	資金100。最大耐久150。
土砂	資金200。最大耐久300。
土壘	資金400。最大耐久600。
石兵	資金1000。最大耐久300。若破壞石兵將會受到損害，陷入混亂狀態。部隊中需有學得兵法「石兵」的武將在時才可建設。

不可建設的設施 可收容部隊，讓傷兵回復。

都市	回復15。勢力的據點。
港	回復5。要進入河川或海洋等水域時必經之地。
關	回復13。可發動兵法「連弩」。

表示在一次的戰略面中可回復的傷兵量。實際數量為數字x200人（傷兵人數越多則回復數也越多）。交戰中時則將只會回復一半。

輸送

將士兵送到自勢力的設施中。
在戰略面中點選輸送部隊，則可以改變目標（P.38）。執行武將會在輸送完成後，回到輸送前的設施去（P.54）。

條件	A 執行武將所在的設施不處於「混亂」的狀態
	B 要有士兵
效果	士兵將會移動　執行武將將返回輸出地設施

決定目標、方針

①決定了執行武將後，便可決定目標。從地圖上以亮色表示的地區中選擇目標地，或是點選畫面右下的〔一覽〕，由一覽中選擇目標地。
②點選欲輸送的設施，就會顯示輸送的路徑。確認路徑後請再次點擊該設施。

決定方針 對大將下達指示。①決定方針後，點選〔執行〕。②再點選〔進行〕後，輸送部隊便會開始行動。

自主撤退
指示可否依大將的意思決定撤退與否。
許可……允許自主撤退。
不許可…若無撤退的命令，則繼續執行輸送的任務。

注意！ 依大將的性格，不見得每個大將都會遵守方針行事。





人材



召來

召來武將讓其移動到發令設施。如果要召來到君主軍團的設施的話，其他軍團的武將（都督除外）也可以被召來。
①選擇想要召來的執行武將，點選〔執行〕。
②點選〔進行〕，武將就會集合到設施來。要集合武將需要花費一點時間。

條件	有能夠召來的武將
效果	武將將會移動

移動



讓武將移動。
①可由地圖上亮色表示的區域中，或是從〔一覽〕中選擇欲命其前往的目標設施。
②決定之後，再選擇執行的武將後按〔執行〕。
③按〔進行〕進入進行面後，武將便會開始向設施移動。移動需要花費一些時間。

條件	A 有能夠移動的武將 B 所在的設施不處於「交戰」「混亂」的狀態
效果	武將將會移動

探索



可以搜尋武將或寶物。有時也會發生「事件」。
①可由地圖上亮色表示的區域中，或是由〔一覽〕中選擇目標地域。
②決定了地域之後，再選擇執行的武將後按〔執行〕。
③按〔進行〕進入進行面之後，武將就會開始探索目標地域。探索需要花費一些時間。

條件	A 該設施不處於「交戰」「混亂」的狀態 B 只能探索自己的領地或是沒有被任何勢力支配的地域
效果	可發現武將、資金、寶物等。↑執行武將的政治力（發現時）
關聯能力	政治力越高就越容易發現

關於發現武將　發現武將後，可以說服他任官。若被拒絕，則該武將會變成在野武將。在下一個戰略面中執行人材〔登庸〕，可以再次說服其任官。

登庸



說服俘虜武將、在他勢力統治下地域以外的在野武將、他勢力武將成為自己的麾下。君主的信望越高，則成功率也就越高。相性（P.17）若是良好，則更容易成功。
①先選擇對象武將（欲登庸之武將）與執行武將後，點選〔執行〕。
②按〔進行〕進入進行面之後，執行武將就會開始朝對象武將的所在地移動。登庸需要花費一些時間。

條件	A 該設施不處於「交戰」「混亂」的狀態 B 他勢力君主、或是與其有聯盟關係、請求關係的勢力的武將無法登庸
效果	自勢力的武將將增加↑執行武將的政治力（成功時）
關聯能力	政治力越高則越容易成功

耐心是登庸的關鍵！

如果有真的很想要的武將，就不停重複地執行登庸吧。即使一開始失敗了，再每一次重複時，都會使其漸漸地對我方感到好感。對於目前所投效勢力的忠誠度，也會一點一點地下降。只要耐心地交涉，必能使其心悅誠服地進入我軍門下的。



即使貼對方的冷屁股也不要放棄。

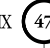
教戰守則

要登庸就要鎖定大將！

各位玩家，大家好！我是陸遜。若要登庸，就要選擇都市的大將或是都督才好。這樣只要一成功，就會連該設施也一起變成我軍的囊中之物了。我就是這樣讓關羽大人吃了暗虧……。啊，不不，這種小技倆對關羽大人來說搞不好沒有用呢！
但是，即使是失敗了，該武將的立場也會漸漸變得危險。搞不好大將或都督的飯碗就這樣丟了也說不定呢。這樣對我方來說，也算是有利的了。當然囉，這一點對自家武將來說，也是一樣的。所以都市大將或是都督，盡量讓可以信賴的人去擔任吧。免得到時候被背叛了，那可就真的是欲哭無淚了……。



都市也會整個倒戈。





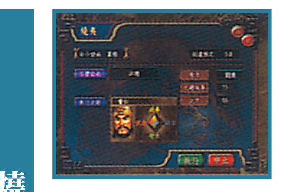
計略

離間

在敵勢力中散佈謠言，使武將忠誠度降低。對象武將的智力越高，則越難成功。
①先選擇對象武將和執行武將，再點選〔執行〕。
②按〔進行〕進入進行面之後，執行武將就會在對象武將所屬的勢力裡放出謠言。要產生效果，需要花費一些時間。

條件	A 該設施不處於「交戰」「混亂」的狀態
	B 他勢力的君主、或是與其有聯盟關係、請求關係勢力的武將無法執行離間
效果	↓對象武將的忠誠、↑執行武將的智力（成功後）
關聯能力	智力越高就越容易成功

燒夷



燒毀敵方設施，降低其耐久度，使其兵糧減少。當該設施大將的統率力高時，將較難成功。
①先選擇目標設施及執行武將，再點選〔執行〕。
②按〔進行〕進入進行面之後，執行武將就會朝向目標設施出發。要產生效果，需要花費一些時間。

條件	A 該設施不處於「交戰」「混亂」的狀態
	B 與其處於聯盟關係、請求關係勢力之設施無法作為目標
	C 目標設施（敵方）必須在執行武將所在的都市圈內或鄰接的都市圈
效果	↓敵設施的耐久度、↑執行武將的武力（成功時）
關聯能力	武力越高就越容易成功

奪取



悄悄潛入敵方設施，奪取其金錢。當目標設施大將的統率力高，或是目標設施的士兵數多時，將較難成功。
①先選擇目標設施及執行武將，再點選〔執行〕。
②按〔進行〕進入進行面之後，執行武將就會朝向目標設施出發。要產生效果，需要花費一些時間。

條件	A 該設施不處於「交戰」「混亂」的狀態
	B 與其處於聯盟關係、請求關係勢力之設施無法作為目標
	C 目標設施（敵方）必須在執行武將所在的都市圈內或鄰接的都市圈
	D 當目標設施所屬的軍團之資金為0時將無法實施奪取
效果	↓敵軍團設施的資金、↑資金、↑執行武將的武力（成功時）
關聯能力	武力越高就越容易成功

流言



對敵勢力放出謠言，造成敵勢力與他勢力間的友好度下降。對象勢力的君主、軍師的智力越高，就越難成功。
①先選擇對象勢力、目標勢力、執行武將，點選〔執行〕。
②按〔進行〕進入進行面之後，執行武將就會對對象勢力開始放出謠言。要產生效果，需要花費一些時間。

條件	A 該設施不處於「交戰」「混亂」的狀態
	B 無法對與其處於聯盟關係、請求關係勢力執行
	C 必須要有1人以上的麾下武將之他勢力存在
效果	↓對象勢力與目標勢力的友好↑、執行武將的智力（成功時）、也有可能使對象勢力的武將之忠誠度下降
關聯能力	智力越高就越容易成功

對象勢力與目標勢力



教戰守則 單挑對戰



喔、真讓爺爺我興奮啊！單挑對戰，是我張飛大爺最拿手的絕活了。
單挑對戰是靠咱們武將自由判斷而進行的。不過，也有比較容易引起單挑對戰的方法囉。首先，最快的就是讓像爺爺我一樣勇猛果敢的武將配置在陣形的前鋒位置了。這些勇猛的武將可是會爭先恐後地發動單挑的唷。還有啊，選擇陣形「鋒矢」的話，也會提高發生單挑對戰的機率的呢。在單挑中勝利的話，不但敵人士氣會下降，還可以俘虜敵人的武將哩。真是好處多多啊！
對了對了，性格「慎重」的傢伙可是沒膽跟人單挑的唷，這可要注意一下。
還有呢，就是水上戰與攻擊設施時是不能發動單挑對戰的，真是掃興哪………。
唷，看我說著說著，馬超這傢伙就給我闖了過來了！嘿嘿，前鋒的傢伙如果太弱，打起來可是一點兒都不夠勁兒。看我怎麼殺你個落花流水！哈！出來單挑吧！

偽報

對敵方部隊散佈假情報，讓其撤退。敵方部隊中若有智力高的武將，此計將難以成功。
①先選擇目標部隊與執行武將，點選〔執行〕。
②按〔進行〕進入進行面之後，執行武將就會對目標部隊送出假情報。直到武將抵達目標執行任務需花費一些時間。

條件	A 該設施不處於「交戰」「混亂」的狀態 B 與其處於聯盟關係、請求關係勢力之設施無法作為目標 C 目標部隊（敵方）必須在執行武將所在的都市圈內或鄰接的都市圈
效果	敵方部隊將撤退。↑執行武將的智力（成功時）
關聯能力	智力越高就越容易成功。敵方部隊中若有選擇兵法「教諭」的武將將無法成功。

擾亂

讓敵方部隊陷入「無陣」狀態，使其攻擊力下降。敵方部隊大將統率力若高，此計將難以成功。
①先選擇目標部隊與執行武將，點選〔執行〕。
②按〔進行〕進入進行面之後，執行武將就會開始潛入目標部隊。潛入並執行任務需要花費一些時間。

條件	A 該設施不處於「交戰」「混亂」的狀態 B 與其處於聯盟關係、請求關係勢力之設施無法去作為目標 C 目標部隊（敵方）必須在執行武將所在的都市圈內或鄰接的都市圈
效果	敵方部隊將陷入無陣狀態、↑執行武將的智力（成功時）
關聯能力	智力越高就越容易成功。敵方部隊中若有選擇兵法「教諭」的武將將無法成功

教戰守則

異民族的主張

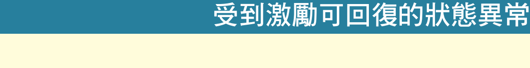
喂！中原的君主們，給我聽好了！你們想要破這個遊戲，可沒有必要征服我們異民族的領土吧！給我老實一點吧！幹嘛鬼鬼祟祟地出入我們的領土啊？如果繼續這麼礙眼的話，我們可會趁你們出征的時候，率數十萬大軍打你們一個措手不及的唷！不過，我們也不是傻瓜啦。對於強大的國家，我們也不會去故意反抗。要貢品也可以準備。所以，聽好沒？可別在我們的領土上撒野喔！
嘖，又有大軍攻來了……。難道有人已經發現了，只要把我們都給征服後再把這遊戲破關就有獎賞這件事情了嗎？

激勵

激勵自勢力的部隊，讓士氣提高，或是使其從異常狀態中回復。當執行武將學得兵法「鼓舞」時，將較容易成功。但是，「高昂」的狀態一旦消退，士氣便會大幅下滑。
①先選擇目標部隊與執行武將，再點選〔執行〕。
②按〔進行〕進入進行面之後，執行武將就會開始朝向目標部隊前進。執行武將需花費一些時間才能抵達。

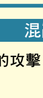
條件	A 該設施不處於「交戰」「混亂」的狀態 B 目標部隊（我方）必須在執行武將所在的都市圈內或鄰接的都市圈 C 士只有對於士氣未滿100，或是陷入狀況異常的部隊才可執行
效果	受激勵的部隊之士氣將上昇，暫時進入「高昂」的狀態。 ↑執行武將的智力（成功時）
關聯能力	智力越高就越容易成功

受到激勵可回復的狀態異常





偽報	接到偽情報，撤退中
無陣	受到計略的攻擊，部隊衰弱
混亂	受到兵法的攻擊，部隊衰弱。無法攻擊
潰敗	士兵竄逃，戰力激減





救援

將士兵送進自勢力的部隊裡。
①先選擇目標部隊與執行武將，再點選〔執行〕。
②按〔進行〕進入進行面之後，執行武將就會開始派遣士兵到目標部隊裡。一旦成功，目標部隊的士兵將增加3000人。需要花費一些時間才能見效。救援部隊需要花費一些時間才能抵達。

條件	A 該設施不處於「交戰」「混亂」的狀態 B 目標部隊（我方）必須在執行武將所在的都市圈內或鄰接的都市圈 C 該設施中有3000人以上的士兵
效果	↑目標部隊的士兵數。↑執行武將的統率力（成功時）
關聯能力	統率力越高就越容易成功





外交



贈與



將金錢或兵糧等贈與他勢力，提高友好度。與對象勢力的友好度越高，則越容易成功。
①先選擇對象勢力、執行武將（使者）、欲贈與的物品，再點選〔執行〕。
②按〔進行〕進入進行面之後，使者就會向對象勢力出發。到開始交涉為止，需花費一些時間。

條件	A	該設施不處於「交戰」「混亂」的狀態
	B	君主的軍團的資金須在1000以上、或是兵糧10000以上、或是可贈與的寶物
效果		↑與對象勢力的友好度、↑執行武將的政治力（成功時）
關聯能力		政治力越高就越容易成功

友好關係 與他勢力的友好關係有以下5種類。可在情報中的〔全勢力〕→〔外交〕（P.12）中確認。

信賴	完全信賴對方的狀態，答應我方〔請求〕的可能性很高。
不和	認為我方很礙眼。有可能派兵攻打我方。
好意	抱持好意的狀態。不會派兵攻擊我方。
險惡	受到敵視的狀態。很難改善關係。
中立	中立的狀態。視我方的態度可能變成好意也可能變成不和。

請求



請求他勢力出兵，或是攻擊某設施。與對象勢力（欲請求支援之勢力）的友好度高，對象勢力與目標設施（欲攻擊的設施）之勢力的友好度低時，便容易成功。
①先選擇對象勢力、目標設施、執行武將（使者），再點選〔執行〕。
②按〔進行〕進入進行面之後，使者就會向對象勢力出發。到開始交涉為止，需要花費一些時間。在交涉時，也有可能被要求條件交換。

條件	該設施不處於「交戰」「混亂」的狀態
效果	對象勢力將攻擊目標設施↑與對象勢力的友好、↑執行武將的政治力（成功時）
關聯能力	政治力越高就越容易成功

當外交使者來訪時 需選擇〔允諾〕或〔拒絕〕。應仔細考量與該勢力的關係及戰況，做最妥當的回答。在〔請求〕、〔交還〕時，可由我方提出條件。若任命有軍師（P.54），則軍師將會做出建議。若接受對方的請求後，必須在期限內出兵攻打該目標設施。若不出兵，則信望等便會下降。

交還

要求他勢力釋放我方俘虜。與對象勢力的友好度若高，則回應交還的要求的可能性便越大。
①先選擇被俘虜武將、執行武將（使者），再點選〔執行〕。
②按〔進行〕進入進行面之後，使者就會開始執行釋放俘虜的交還交涉。到開始交涉為止，需要花費一些時間。在交涉時，也有可能被要求條件交換。

條件	A	該設施不處於「交戰」「混亂」的狀態
	B	有被俘虜的武將
效果		武將將被歸還、↑與對象勢力的友好度、↑執行武將的政治力（成功時）
關聯能力		政治力越高就越容易成功，被要求的金錢也越少

勸告

勸告他勢力投降我方。信望越高，則越容易成功。
①先選擇對象勢力、執行武將（使者），再點選〔執行〕。
②按〔進行〕進入進行面之後，使者就會向對象勢力出發。到開始交涉為止，需要花費一些時間。

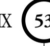
條件	A	該設施不處於「交戰」「混亂」的狀態
	B	無法對與其處於聯盟關係、請求關係的勢力執行
效果		對象勢力的設施、武將將納入自勢力的旗下、↑執行武將的政治力（成功時）
關聯能力		政治力越高就越容易成功

教戰守則 關於聯盟



這次的遊戲中，將沒有組成聯盟的這一項外交命令了。聯盟的組成，變成在滿足了一定條件時而自動發生的「事件」。對於惡名遠播的我，董卓而言可真是太值得高興了啊。這下子就可以任我自由地踩躪天下了！什麼？要我教你事件發生的條件？我幹嘛笨到要教你這個啊？你們不過只是想要流灘一氣來欺負我罷了吧？我才不會告訴你呢！當某勢力的兵役人口與人口數超過一定的值，或是信望低的君主變成大勢力後就會自動發生了。不過，就算打死我我也不會告訴你的啦！





組織強悍的聯盟……。



任免

委任

將統治都市的權力交給麾下武將。已經有委任軍團時，可選擇〔委任內容〕中的〔變更〕，改變委任的內容。選擇〔解除〕可讓軍團解散。
①先選擇欲委任之〔都市〕。武官系爵位（亦包括特殊爵位）較高的武將將自動被選為統治者〔都督〕。若沒有封有爵位的武將在時，統率力高的武將則是第一人選。
②決定〔委任方針〕。
③決定要授與軍團的資金及兵糧。

條件	A 君主領有2個以上的都市
	B 欲委任的都市圈中有1人以上的麾下武將

委任方針的內容　委任方針可點選〔委任內容〕中的〔變更〕來改變。友好度在「中立」以下的勢力可以當作「目標」。

委任	將統治權交給都督	打倒勢力	對目標勢力積極地進行攻擊、計略
重視內政	以內政優先。幾乎不對外出征	攻略設施	對目標設施積極地進行攻擊、計路

軍師

任命軍師。軍師會給君主各種忠告與意見。若是新任命的軍師的智力比前任軍師低的話，前任軍師的忠誠度便會下降。

條件	有智力在70以上的麾下
效果	軍師將被任命
關聯能力	智力越高，建言越正確

爵位

將爵位授與麾下武將。爵位有分武官系爵位與文官系爵位兩種（P.62）。出征時由武官系爵位（亦包括特殊爵位）較高的武將成為大將。若將其爵位升格，則忠誠度會上昇；反之，若將其降格，則忠誠度便會下降。

條件	設施中有麾下的武將
效果	↑↓武將可帶領的士兵數、能力、忠誠度

個別任命	對每個武將分別決定授與之爵位	右進任命	文官系與武官系爵位的順序皆不變，將該武將的爵位向上提高一級
空缺任命	將自動決定爵位。對於統率力高的武將，將自動授與武官系爵位，智力與政治力高的武將，則自動授與文官系爵位	全卸任	將麾下武將的爵位全部解除

褒獎

賜予麾下武將賞金，提高其忠誠度。1個武將需要100的資金。

條件	A 設施中有忠誠度未滿100的武將
	B 有100以上的資金
效果	↑麾下武將的忠誠度

授與

將寶物賜予麾下武將。

條件	君主必須擁有寶物
效果	↑麾下武將的忠誠度、能力

沒收

將麾下武將所持有的寶物沒收。

條件	麾下武將必須擁有寶物
效果	↑君主的寶物及能力、↓被沒收寶物的麾下武將之忠誠度

處斬

將俘虜武將處斬。被處斬的武將，將不會在遊戲中登場。

條件	有俘虜的武將
效果	↓與俘虜武將所屬勢力的友好度

流放

將麾下武將或是俘虜武將流放（釋放）。

條件	有麾下武將或是俘虜武將

勢力全體之任免　若統治有複數的都市時，只需點選任一都市執行〔任免〕，便可執行全勢力的任免。

命令解說

陣　形　一　覽

陣形與部隊攻擊力

部隊的攻擊力、守備力、對設施的破壞力（對城壁），會隨大將、陣形、士兵數、士氣等因素而改變。



試著改變不同的陣形，看看「對部隊」等的變化有什麼不同。

一般的陣形















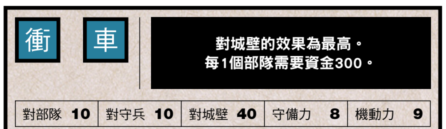


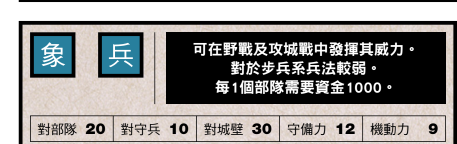
陣形的效果	
對部隊	對部隊的攻擊力
對守兵	對設施的守兵的攻擊力
對城壁	破壞工作物（設施／障礙物）的耐久度
守備力	陣形的守備力。值越高則越可減少攻擊的損害
機動力	陣形的移動力

需特定兵法才能組成的陣形（布陣都與錐形相同）

在部隊中，必須要有學得該陣形兵法的武將。

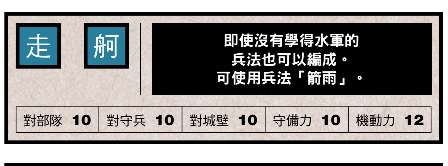


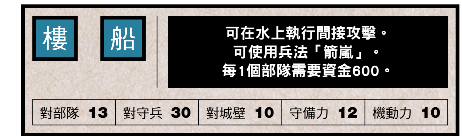


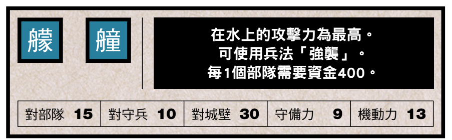


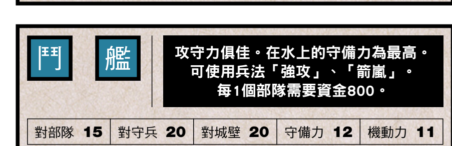
船

部隊欲編組「艨艟」「樓船」「鬥艦」，需要有學得該種船兵法的武將。











受到敵方的謀略系兵法〔心攻〕或計略〔擾亂〕等攻擊時，陣行將崩潰陷入「無陣」的狀態。無陣時部隊的能力將明顯低下，兵法也無法發動。利用計略〔激勵〕，可使其回復，修復陣形。無陣的情況下戰鬥是相當危險的。若是發現有友軍陷入無陣了，就快點替他們〔激勵〕一下吧。

教戰守則

軍師的忠告

各位，我就是中國最強的軍師，司馬懿！軍師的智力越高，則忠告就越具體越有效的。看那個坐四輪車的傢伙，據說會鐵口直斷寶物及人名，還有被埋沒地點的樣子。哼，我看八成也是胡說一通吧。另外，軍師對於計略與外交的成敗，也會做出忠告。那個喜歡北伐的傢伙，聽說可以預測計略跟外交的結果。不過我看八成也是亂蓋的。對了對了，軍師有時也會預測武將的死亡。等我跟那個拿羽毛扇的傢伙大戰過後，就讓我好好去預言一下他的死期吧！



兵法的鐵則

所謂兵法

兵法就像是武將的特技一樣，可以做強力的攻擊，也可以對敵人布下陷阱。種類有步兵系兵法、策略系兵法等共9種。在戰爭中發動兵法，提高兵法的熟練度後，也可以學得新的兵法。

兵法可以在每次出征時選擇。在出征畫面（P.43）中雙擊武將，便可以選擇。要謹慎觀察敵方部隊的陣容以及戰況，做出最佳的選擇去應戰。



發動兵法的法則

兵法會在戰鬥中依戰況自行發動。只要記住以下的重點，就可以讓兵法較容易發動。



發動成功率已上昇的部隊。

發動的重點

- **A** 將欲發動兵法的試將，配置在陣形的前鋒
- **B** 當部隊在「高昂」的狀態（P.14）時，發動兵法的成功率也會上昇
使用計略「激勵」（P.51）將可使部隊變的高昂
- **C** 在自勢力的都市附近戰鬥，將可使兵法發動的成功率上昇

何謂連鎖

在部隊中配置選擇同樣兵法的武將，就有可能發生兵法的連鎖。兵法一旦連鎖，會給敵軍造成極大的損害。連鎖的人數越多則威力便越大，不妨積極地利用。


連鎖的重點C的例子。此一布陣的目的，是要在謀略系兵法發動時，讓〔突進〕可以發生連鎖，造成敵方的重大損害。將謀略系兵法的武將配置在中鋒、後衛，其他的武將都統一選擇〔突進〕。

連鎖的重點

- **A** 於部隊中配置同樣兵法的武將
- **B** 使用錐行（P.56）陣形作戰
- **C** 在部隊中加入選擇謀略系兵法的武將。
發動謀略→敵方陷入狀態異常→步兵、騎兵、弓騎、弩兵、水軍系兵法的連鎖發生
- **D** 部隊中武將的相性（P.16）若好，有可能提高連鎖發生的成功率……

該如何學得兵法？

欲學得兵法，則熟練度是很重要的。當各系統的熟練度達到一定的值以上時，便可以學得該系統的兵法。威力越強的兵法，所需要的熟練度也就越高。身處於發動過兵法的部隊裡，或是受到敵軍的兵法攻擊時，有可能學得兵法。

何謂修行

當滿足一定的條件後，就會發生武將出外修行兵法的「事件」。在修行的期間（3個月）當中，將不能對該武將下達命令。但是武將一定會學得兵法而歸還。

- **A** 必須統治可修行兵法的城市
- **B** 必須要有未學得該修行可能之兵法的武將
- **C** 武將的熟練度必須要累積到某一程度

※可修行的都市可於一覽情報（P.13）或修行標記（P. 11）來確認。

兵法的熟練

熟練度就像是兵法的「經驗值」。熟練度越高，則兵法便越容易成功、發動時的威力也會越大。同時，防禦對方兵法的防禦力也會越高。

提高熟練度的方法

一旦發動兵法，則發動兵法的武將之所屬部隊中全體的熟練度都會上昇。

- **A** （例）
關羽隊的關羽發動了步兵系兵法「奮鬥」→
關羽隊的武將全體之步兵系兵法熟練度將上昇！
- **B** 執行〔訓練〕，便可使步兵、騎兵、弓騎、弩兵、水軍系兵法的熟練度提高
- **C** 執行〔修築〕，便可使攻城、智略系兵法的熟練度提高
- **D** 出征時所選兵法之熟練度在「交戰中」將一點一點地上昇
- **E** 也有可能因事件而上昇……

教戰守則

事件

好啊，太好了。執行了人材〔探索〕有時候也會發生事件唷。依事件的結果君主信望也會增減唷。有時候信望變高了也會發生事件唷。也有「在某處祭祀寶物然後能力就提高了」如此的怪事件唷。去寶物的出處去看一看也不錯的唷。滿足了一定的條件後還可以看到附有動畫的華麗的事件唷。當然「三顧茅廬」也自然少不了。記得要聽軍師的話呀。事件真是不賴啊。好啊，太好了。



兵法一覽

步兵系兵法

步兵系兵法的熟練度越高，成功率也就越高。對設施無法發動。

奮戰	步兵的強力攻擊。也可以解救被敵方部隊所俘虜的武將。可以藉由修行而學得。
奮鬥	比奮戰更強力的兵法。也可以解救被敵方部隊所俘虜的武將。
奮迅	最強的步兵系兵法。也可以解救被敵方部隊所俘虜的武將。

騎兵系兵法

騎兵系兵法的熟練度越高，成功率也就越高。對設施無法發動。

突破	騎兵的強力攻擊。也可以解救被敵方部隊所俘虜的武將。可以藉由修行而學得。
突進	比突破更強力的兵法。也可以解救被敵方部隊所俘虜的武將。
突擊	最強的騎兵系兵法。也可以解救被敵方部隊所俘虜的武將。

弓騎系兵法

弓騎系兵法的熟練度越高，成功率也就越高。對於野戰較弱，但可對設施發動。

騎射	騎兵的強力間接攻擊。也可以狙擊敵方武將。可以藉由修行而學得。
奔射	比騎射更強的兵法。也可以狙擊敵方武將。
飛射	最強的弓騎系兵法。也可以狙擊敵方武將。

弩兵系兵法

弩兵系兵法的熟練度越高，成功率也就越高。對於野戰較弱，但可對設施發動。

齊射	弩兵的強力間接攻擊。也可以狙擊敵方武將。可以藉由修行而學得。
連射	比齊射更強的兵法。也可以狙擊敵方武將。
連弩	最強的弩兵系兵法。也可以狙擊敵方武將。

水軍系兵法

配置學得水軍系兵法的武將於部隊中，便可以使用特殊的船隻。

艨艟	可編成「艨艟」（P.57）。可以藉由修行而學得。
樓船	可編成「樓船」（P.57）。
鬥艦	可編成「鬥艦」（P.57）。

攻城系兵法

配置學得攻城系兵法的武將於部隊中，便可以編成攻城用陣形。

井闌	可編成陣形「井闌」（P.57）。可以藉由修行而學得。
衝車	可編成陣形「衝車」（P.57）。
發石	可編成陣形「發石」（P.57）。
象兵	可編成陣形「象兵」（P.57）。

智略系兵法

配置學得智略系兵法的武將於部隊中，可以發揮各式各樣的效果。

營造	建設費用將變得較便宜。可以藉由修行而學得。
石兵	可以建設石兵。
破陷	不會掉入陷阱。
教諭	不會陷入潰敗、混亂、無陣等狀態。不會被偽報所欺。

謀略系兵法

使敵方部隊陷入異常狀態的兵法。敵方部隊一旦陷入異常，我方將較容易發動兵法連鎖。謀略系兵法的熟練度高、智力越高，陷阱越容易成功。

混亂		使敵方混亂。可以藉由修行而學得。
陷阱 陷阱將依敵方部隊所在地形不同，而自動變換。	穴陷	當敵方部隊在「土」的地形上時發動。
	火陷	當敵方部隊在「森」的地形上時發動。
	水陷	當敵方部隊在「水」的地形上時發動。
	岩陷	當敵方部隊所在地附近有「岩」的地形時發動。
攻心		可讓敵方部隊的士兵背叛，有時也可讓敵方部隊陷入無陣狀態。
幻術		當執行武將的謀略系兵法熟練度越高則越容易發動。可以帶給敵方損害，使其混亂。

策略系兵法

安撫友軍，並使敵方士氣下降。策略系兵法的熟練度、智力越高，則越容易成功。

辱罵	使敵方的士氣下降。可以藉由修行而學得。
鼓舞	使友軍的士氣上昇。
治療	使友軍的傷兵、武將回復健康。
妖術	執行武將的策略系兵法的熟練度越高，則越容易發動。可使敵方部隊受到損害，士氣下降。

其他

利用特定的船，或是進入設施時便可使用的兵法或是特性。

兵法	箭雨	走舸的兵法。強力的間接攻擊。也可以狙擊敵方武將。
	箭嵐	樓船、鬥艦的兵法。比箭雨更強力的兵法。也可以狙擊敵方武將。
	強襲	艨艟的兵法。強力的直接攻擊。亦可解救被敵方俘虜的武將。
	強攻	鬥艦的兵法。比強襲更強力的兵法。亦可解救被敵方俘虜的武將。
特性	落石	於城塞中必可使用之特性。由設施上投下落石，給予敵軍損害。也有可使用落石的特殊的都市或關。
	射台	於箭樓中必可使用的特性。弓箭的射程範圍將變廣。也有可使用射台的特殊的都市或關。

※狙擊　若此攻擊成功，可使敵方武將負傷。敵方武將一旦負傷後能力便會下降。武將之弩騎兵系的熟練度越高越容易發動。

威力加強版的內容

在威力加強版中，增加了以下的要素。

●磨鍊史話（→P.9）

增加了過關演進式的故事模式。
劇情有「霸之章」「情之章」「忠之章」三種，遊戲一開始會遵照史實，但接下來則根據玩家在關卡裡的進行方式，而演變出虛擬的劇情。



●士兵拔擢系統（→P.12）

默默無名的小兵，也有機會培育成「武將」了。
透過訓練士兵的「指導武將」與「指導方針」，將能培養出擁有各種能力的武將。



●勢力統合系統（→P.14）

敵方的2個勢力會合而為一，以對抗玩家。
從遊戲序盤開始，就能享受到艱苦作戰的刺激了。



●高手設定（→P.14）

提高遊戲的難度，讓戰鬥更有挑戰性。
可以設定增加敵方物資、敵方情報的限制、武將「陣亡」的有無等等。



●電腦的思考

電腦的思考力向上提昇，戰略能力也變得更高明了，小看它們恐怕會有吃不完的苦頭。



●選擇中繼站（→P.16）

部隊在設定移動指令時，可以輸入中繼站，來改變部隊前進的方向。
利用這個要素，就能進行迂迴或夾擊的作戰方法，大幅度提昇戰略的變化性。



威力加強版的內容

威力加強版的內容

●都市兵法（→P.17）

戰鬥當中，也能從都市裡發動兵法了。



●年表（→P.17）

記錄遊戲進行的過程。



●編輯（→P.18）

自由編輯武將、軍團、都市、設施、障礙物的資料。

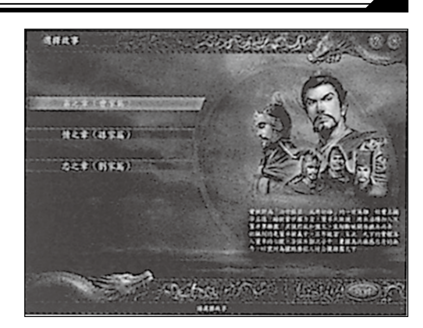
●功能（→P.26）

增加PK設定以及遊戲中的編輯功能。

8

磨　鍊　史　話

在霸之章（曹家篇）、情之章（孫家篇）、忠之章（劉家篇）三個故事裡，選擇喜歡的路線來攻略。
每一個故事都是由許多關卡組織而成，只要達成這一關的過關條件，就能接著選擇下一關。



磨鍊史話中 不能執行的命令	所有的〔外交〕命令 〔人材〕的〔探索〕、〔登庸〕 〔任免〕的〔委任〕、〔處斬〕、〔流放〕 〔計略〕的〔離間〕、〔燒夷〕、〔奪取〕、〔流言〕

■磨鍊史話的進行方式

①在初始設定畫面上點選〔進入磨鍊史話〕。
②選擇故事。
③點選要玩的舞台關卡。

剛開始玩時，選擇完故事只能從第一個舞台開始進行，等過關後，才能繼續選擇後面的關卡。
一旦有新舞台出現了，之後便能隨時選擇該舞台來遊玩。

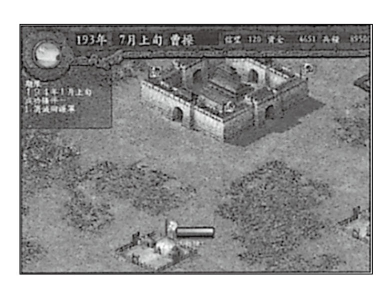


9

磨鍊史話

■ 關卡的通過

每一個舞台都有過關的條件，只要在設定的期限內達成，就能選擇下一個舞台。過關條件會顯示在畫面的左上方。



■ GAME OVER

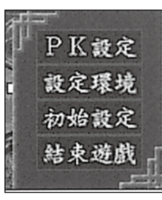
沒有在期限內完成過關條件，就會GAME OVER。

※在都市的防衛戰中，如果期限前被攻破，也一樣會GAME OVER。



■ 功能

遊戲中無法儲存。每完成一個關卡，就會自動增加新的舞台提供選擇。



●磨鍊史話的功能

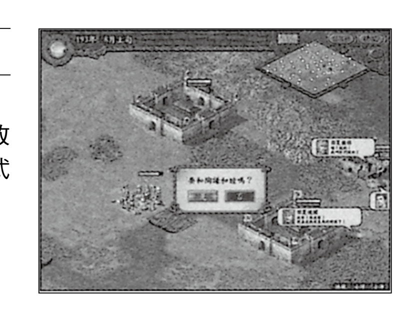
PK設定	PK專用的設定（P.26）。不能設定「武將的陣亡」。
設定環境	設定訊息的顯示速度、及BGM、音效的有無。
初始設定	返回初始設定畫面。
結束遊戲	結束這個遊戲。

磨鍊史話



■ 故事的分歧

幾乎所有的舞台，都有「分歧」的路線。
根據舞台的進行方式，接下來選擇的關卡將會隨之改變。分歧條件依照舞台而異，有的時候，如果讓個武將生存下來，後面的發展可能也會有所不同。



■ 通過故事所有的關卡後

當您通過每個故事的「最後舞台」，就會出現新的故事。
究竟是什麼故事呢？請您務必親自嘗試看看。

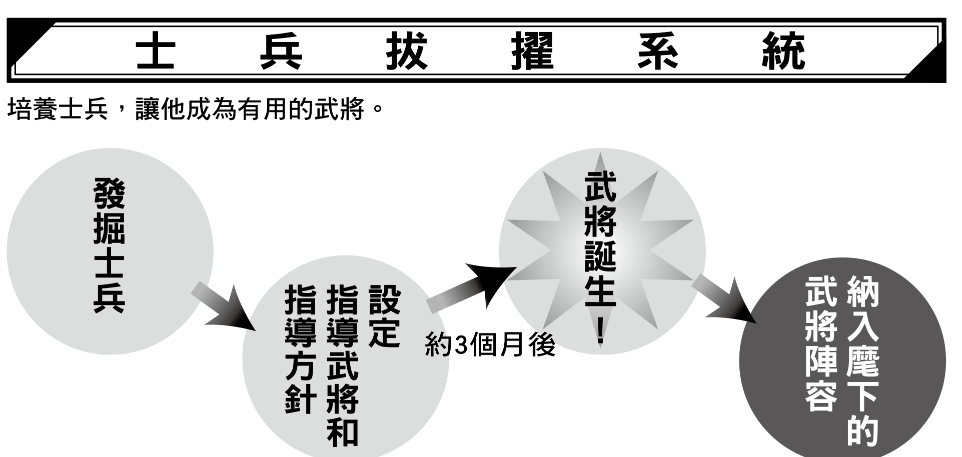
過關的訣竅

磨鍊史話中有許多事件，這些事件有的會逆轉不利的戰局。如果感到局勢難以突破，不妨試著去引發這些事件。

磨鍊史話

士　兵　拔　擢　系　統

培養士兵，讓他成為有用的武將。



■ 發掘士兵

達到某個條件，武將就會帶來可培訓的士兵。
士兵的能力由帶他來的武將和運氣而定。



■ 設定指導武將和指導方針

決定士兵的指導武將和指導方針。

●指導武將

從自己的勢力中挑選在任武將。指導武將的能力和特徵，會反映在受培育的士兵身上，所以最好選擇能力較高的武將。

●指導方針

透過指導方針來鍛鍊士兵。指導武將的性格與指導方針的配合度非常重要，請多試試各種的組合。

〔**嚴格**〕……以提高能力為目的的指導方法。
〔**均衡**〕……平均的鍛鍊士兵。
〔**躬親**〕……致力於學得兵法的指導方法。

■ 指導報告

指導途中會有「中間報告」，報告指導武將的指導成果、與士兵的鬥志等等。



■ 結束指導

3個月後指導結束，士兵就能成為麾下武將。



勢　力　統　合　系　統

2個勢力合併在一起，成為1個勢力。

當玩家勢力的統治都市達到2個以上時，就有可能發生。

■ 為什麼會有統合勢力？

當玩家的勢力擴展到一定程度，弱小勢力感受到威脅，就會聯合對抗，不過玩家的勢力不能和其他勢力統合。



■ 統合後的影響

統合的勢力會成為一個勢力，因為統合而產生的君主信望將得到提昇，士兵數與士氣也會提高。

高　手　設　定

這個遊戲的設定，是專為對三國志十分熟練的玩家準備的。

您可以在遊戲開始時的〔設定環境〕中加以設定，而〔他勢力部隊的命令〕〔他勢力部隊的兵法〕〔武將的陣亡〕也能在遊戲中設定（P.26）。

■ 電腦的戰力設定

點選〔電腦的戰力設定〕，就能設定所有電腦勢力的戰力。各項目的數值為「0」時，就是「三國志IX」（本體）的程度。

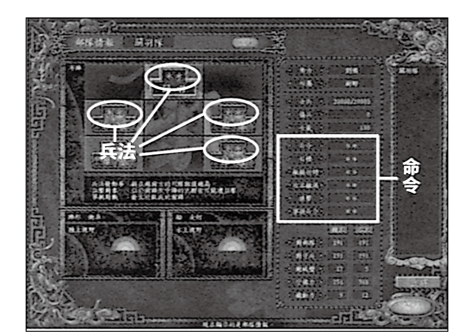
項目	內　　容	數值的範圍
資金	增加遊戲開始時的資金，可以增加輸入的數值。	+0～+50000
兵糧	增加遊戲開始時的兵糧，可以增加輸入的數值。	+0～+500000
內政	增加遊戲開始時的民心、收益、收穫、耐久。可以增加輸入的數值。	+0～+1000
士兵	增加遊戲開始時的都市士兵數，可以增加輸入的數值。	+0～+100000
士氣	提高遊戲開始時的士氣，可以增加輸入的數值。	+0～+100
強度	設定部隊攻擊力的增加程度。+100%時，就是「三國志IX」（本體）設定的2倍，+200%則有3倍的攻擊力。	+0～+200 %

■ 他勢力部隊的命令

設定是否要顯示敵方部隊的命令內容（命令、目標、敵方接近時、自主撤退、追擊、事後命令）。

■ 他勢力部隊的兵法

設定是否在部隊情報畫面裡，顯示的敵方武將的兵法。



部隊情報畫面。用滑鼠右鍵點選部隊，就會顯示出來。

■ 武將的陣亡

陣亡的設定是「有」的話，武將就可能會在戰鬥中死亡。

以下的狀況有可能造成死亡。



A 單挑
要求（或接受）單挑，但敗北。

B 狙擊
受到弓騎系、弩兵系兵法的攻擊時，被「狙擊」。

C 野戰
部隊的士兵數變成0，遭到消滅。

避免陣亡的訣竅
●把重要的武將部署在後列。
●提早發出撤退指示。

■ 遊戲中的編輯

把編輯設定為「可」，就能在遊戲中更改武將、軍團、都市、設施、障礙物的數值（P.18～25）。

選　擇　中　繼　站

在執行軍事的〔出征〕〔建設〕〔輸送〕時、或戰略面中點選部隊，可以輸入中繼站改變路線。善用中繼站的功能，就能讓部隊迂迴前進，增加戰略的活用度。

步驟

①編制好部隊，點選目標，顯示該部隊的進行路線。

※如果是點選畫面右下方的〔一覽〕，然後從一覽中選出征目標，就無法選擇中繼站了。

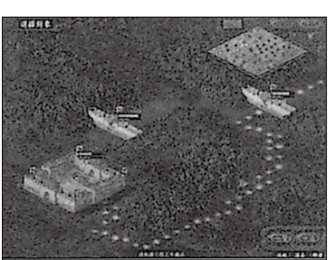


②用滑鼠在地圖上點中繼站，但不能選擇無法通行的地形或工作物。



③如此一來，經由中繼站的新進行路線就會顯示出來。如果有需要，可以再點選一次目標。

※也可以不選中繼站，直接點選目標。



都　市　兵　法

可以從都市發動兵法了。

都市將變得更難攻破，攻城戰的緊張感倍增。
兵法的威力因都市的大將能力而定。
如果都市裡沒有武將，則會陷入「混亂」的狀態，也無法發動兵法。



例

新野……發動謀略系的兵法「陷阱」。
在「三國演義」中，孔明曾經撤走新野的居民，引誘曹操軍入城，再以火攻大敗曹軍。

年　表

以年表記錄玩家的足跡。

在遊戲畫面中點選〔情報〕，再選擇〔年表〕。

按下〔輸出年表〕，年表的內容會以文字檔的格式儲存起來。儲存時，可以指定儲存的資料夾與檔名。



編　輯

編　輯　武　將

編輯武將的資料。
利用這個功能，可以更改武將的能力、與性格等等的資料。
在初始設定畫面編輯的話，每次開始新遊戲時，都能使用完成編輯的內容來遊玩。
如果遊玩中編輯，編輯內容只在遊玩遊戲中有效。

■ 從初始設定畫面編輯

①選擇初始設定畫面裡的〔編輯武將檔〕。
②在一覽中挑選要編輯的武將。
③輸入武將資料，然後點選〔關閉〕。
④按下〔決定〕。

※在武將一覽畫面上點選〔初始化〕，所有武將的資料就會恢復成編輯前的狀態。

⑤在遊戲開始時的選擇勢力畫面上，把〔武將編輯的反映〕切換成〔ON〕。

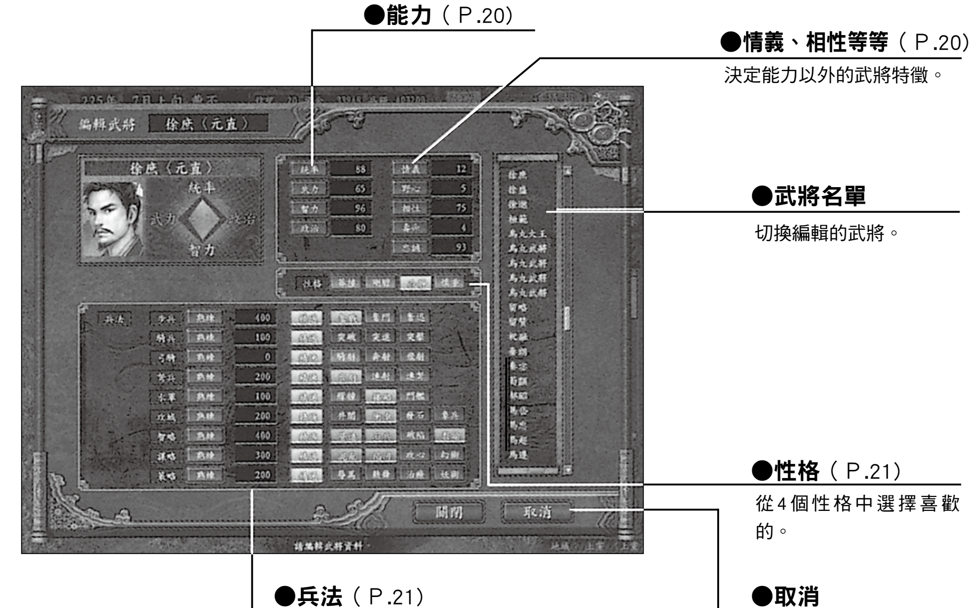
※如果在選擇勢力畫面上把〔武將編輯的反映〕設成〔OFF〕，就是以「三國志IX」（本體）的武將資料進行遊戲。

■ 在遊戲中編輯



①點選遊戲畫面中的〔功能〕，選擇〔編輯武將〕。
②在一覽中挑選要編輯的武將。
③輸入武將資料，然後點選〔關閉〕。
④最後按下〔決定〕。

■ 可編輯的武將資料



●能力（P.20）

●情義、相性等等（P.20）
決定能力以外的武將特徵。

●武將名單
切換編輯的武將。

●性格（P.21）
從4個性格中選擇喜歡的。

●兵法（P.21）
各系統…………兵法的系統，共有9種。
熟練……………熟練度越高，兵法越容易發動成功，並且效果也越強大，另外，還能學到更具威力的兵法。
精通……………「精通」的話，同一列系統的熟練度就容易得到提昇。
學到的兵法……可以切換已學得和未學得。

●取消
恢復編輯前的武將資料。

武將資料的內容

項目		內容	數值的範圍
能力	統率	大將的統率越高，對戰鬥越有利。 高的效果↑　設施〔修築〕、〔徵兵〕、軍事〔建設〕 高的成功率↑　計略〔救援〕	1～100
	武力	越高則兵法威力越大，對單挑時也比較有利。 高的效果↑　設施〔訓練〕 高的成功率↑　計略〔燒夷〕、〔奪取〕	1～100
	智力	越高則計略越容易成功，也容易防住敵人的計略。 高的效果↑　設施〔巡察〕 高的成功率↑　計略〔偽報〕、〔擾亂〕、〔激勵〕、〔離間〕、〔流言〕	1～100
	政治	越高則內政的效果越顯著，外交也較易成功。 高的效果↑　施設〔商業〕、〔開墾〕、〔買進〕、〔賣出〕 高的成功率↑　人材〔探索〕、〔登庸〕、外交〔贈呈〕、〔請求〕、〔交還〕、〔勸降〕	1～100
情義		越高越不容易反叛。	0～15
野心		越高則越容易佔領都市獨立。	0～15
相性		數值越接近，相性越好。另外，149的後面就是0。	0～149
壽命		越高則越長壽。	0～7
忠誠		對君主的忠誠心，越高越不容易背叛。君主不能更改，也不能在初始設定畫面上編輯。	0～100

項目	內容	數值的範圍
性格	決定武將的性格，主要會影響該武將成為部隊大將時的行動。 莽撞……勇猛大膽，最為好戰。 剛膽……勇猛之餘，還能保持冷靜。 冷靜……不太會採取危險的行動。 慎重……思考模式以最少損失為優先。	–
熟練	越高則兵法越容易成功，發動時也能造成較大的損傷。 各系統熟練度達到一定值以上，就能學到兵法。	0～1000
精通	「精通」的話，位於該列的系統熟練度就越容易得到提昇。 精通步兵這一列→戰鬥時步兵系統的熟練度容易上昇→較快學到奮戰、奮鬥、奮迅。	–
兵法	武將擁有的特技。具有威力強大的攻擊、或對敵軍施展陷阱的效用。各兵法的效果請參照遊戲畫面的〔？〕-〔用語辭典〕。	–

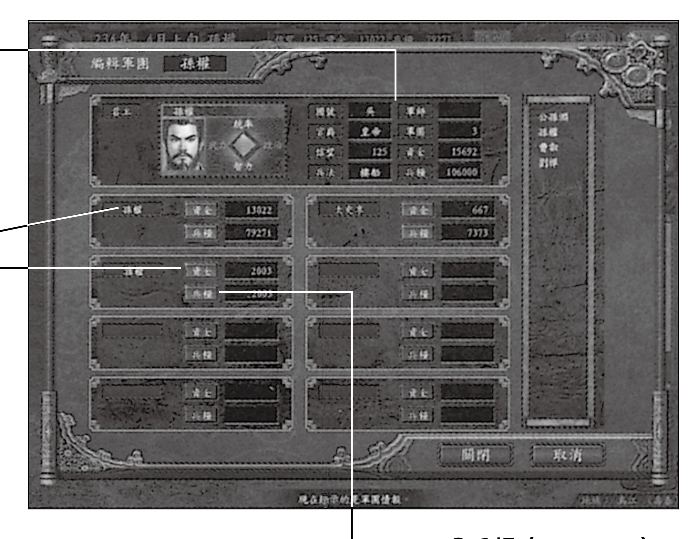
編輯

編　輯　軍　團

可以編輯軍團的資料。
只有在高手設定（P.14）中把〔遊戲中的編輯〕設成〔可〕時，才能使用這項編輯。
編輯的內容只適用於目前正在進行的遊戲。
①點選遊戲畫面中的〔功能〕，選擇〔編輯軍團〕。
②在一覽或地圖中，挑選要編輯的軍團。
③輸入軍團資料，然後點選〔關閉〕。
④最後按下〔決定〕即可。

●勢力情報
顯示勢力的情報。這裡的內容不能更改。

●軍團情報
如果有不只一個軍團，可以更改每個軍團的資金和兵糧。



●資金（0～1000000）
軍團的資金。變成0的話，就只能執行少許的命令，麾下武將的忠誠也會降低。

●兵糧（0～1000000）
軍團的兵糧，變成0的話，士兵會開始叛逃。

編　輯　都　市

可以編輯都市的資料。
只有在高手設定（P.14）中把〔遊戲中的編輯〕設成〔可〕時，才能使用這項編輯。
編輯的內容只適用於目前正在進行的遊戲。
①點選遊戲畫面中的〔功能〕，選擇〔編輯都市〕。
②在一覽或地圖中，挑選要編輯的都市。
③輸入都市資料，然後點選〔關閉〕。
④最後按下〔決定〕即可。

項目	內　容	數值的範圍
民心	越高則人口越容易增加。	0～1000
收益	越高則資金的收入越多。	0～ 最大值依都市而定
最大收益	根據都市的不同，收益的最大值也不一樣。	100～1000
收穫	越高則兵糧收入越多。	0～ 最大值依都市而定
最大收穫	根據都市的不同，收穫的最大值也不一樣。	100～1000
耐久	越高則越不容易被攻破。	1～ 最大值依都市而定
最大耐久	根據都市的不同，耐久的最大值也不一樣。	100～1000
非兵役人口	總人口減掉兵役人口的數量。	3000～1000000
兵役人口	能〔徵兵〕的人口。	0～500000
士兵	越多對戰爭越有利。	0～500000
士氣	越高對戰爭越有利。	1～100
特性	只能選擇落石和射台其中之一。	—
兵法	從都市裡發動兵法（P.17）。只能由8個兵法中選擇其一。	—

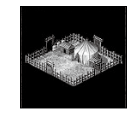
編　輯　設　施

可以編輯設施的資料。
只有在高手設定（P.14）中把〔遊戲中的編輯〕設成〔可〕時，才能使用這項編輯。
編輯的內容只適用於目前正在進行的遊戲。
①點選遊戲畫面中的〔功能〕，選擇〔編輯設施〕。
②在一覽或地圖中，挑選要編輯的設施。
③輸入設施資料，然後點選〔關閉〕。
④最後按下〔決定〕即可。

能編輯的設施


港


關


陣


砦


箭樓

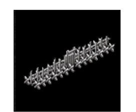

城塞

項目	內　容	數值的範圍
耐久	越高則越不容易被擊破。	1～ 最大值依設施而定
士兵	越多對戰爭越有利。	0～ 250000
士氣	越高對戰爭越有利。	1～100

編　輯　障　礙　物

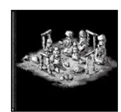
可以編輯障礙物的資料
只有在高手設定（P.14）中把〔遊戲中的編輯〕設成〔可〕時，才能使用這項編輯。
編輯的內容只適用於目前正在進行的遊戲。
①點選遊戲畫面中的〔功能〕，選擇〔編輯障礙物〕。
②從一覽或地圖中，挑選要編輯的障礙物。
③輸入障礙物資料，然後點選〔關閉〕。
④最後按下〔決定〕即可。

能編輯的障礙物


柵


土砂


土壘


石兵

項目	內　容	數值的範圍
耐久	越高則越能長時間拖延敵人，也不容易被破壞。	1～ 最大值依障礙物而定